HONG KONG

〈使用上の注意〉

- ご使用後はACアダプターをコンセントから必ず抜いておいてください。
- テレビ画面からできるだけ離れてゲームをしてください。
- 長時間ゲームをする時は、健康のため、約2時間ごとに10～15分の小休止をしてください。

ゲームアイデア募集

ファミリーコンピュータマガジン本誌では、一般からのゲームアイデアを募集するファミマガディスク大賞を実施中です。大賞授賞作品は、ファミマガＤｉｓｋとして商品化していく予定です。たくさんの応募をお待ちしています。

応募要項

（応募資格）　年齢など、特に制限はありません。

（対象とするゲーム）　これも、特に制限はありませんが、ファミコンのディスクシステムとして制作できるものを対象とします。テトリスのように、地味だけれども奥の深いようなゲームアイデアを募集します。

（応募媒体）　特に限定しませんが、審査員が内容を理解しやすいような媒体でお願いします。レポート用紙に文章と図解を入れたものや、ファミリーベーシック、各種パソコンなどで作成したプログラムでの応募も受け付けています。ただし、直接プログラムを送ってきたからといって、紙資料での応募より有利になるとは限りません。

（応募方法）　ファミマガ本紙綴じ込みの応募票に、必要事項を記入して、作品と一緒にお送りください。

（賞金）　ファミマガディスク大賞　若干名　賞金50万円と記念品
　　佳作　10名　賞金５万円と記念品

＊大賞は、ファミマガディスクとして商品化できるものを前提として選出します。したがって、優秀な作品が多数応募された場合、大賞授賞作品が複数になることもあります。

＊授賞作品の版権は、徳間書店インターメディア株式会社に帰属するものとします。ただし、製品化の際は、販売数に応じたアイデア料が支払われます。

もくじ

1　ゲームを始める前に ……4
2　香港の遊び方 ……6
3　プレイモード ……8
4　コンストラクション ……12

原案作者紹介

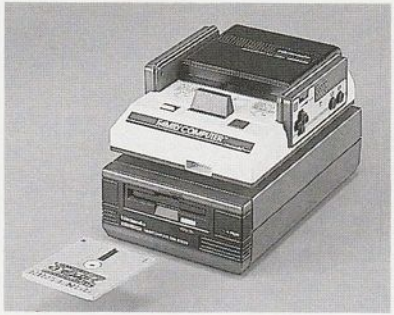
にしやまたいすけ
西山鯛介

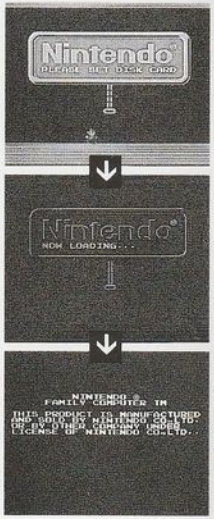
平成2年現在、秋田県在住のまじめな大学生である。香港を発表した当時はまだ17歳でMSXファン誌の投稿者だった。今後はまっとうに生きていくとのことだが…

1 ゲームを始めるまえに

●まずディスクカードをセットしよう

ファミリーコンピュータ本体とRAMアダプター、ディスクドライブを正しく接続し、本体のパワーをオン。ディスクカードをセットすれば、自動的に始まります。

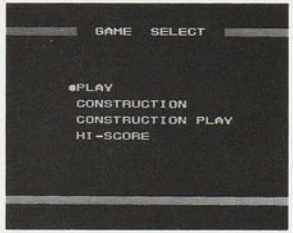




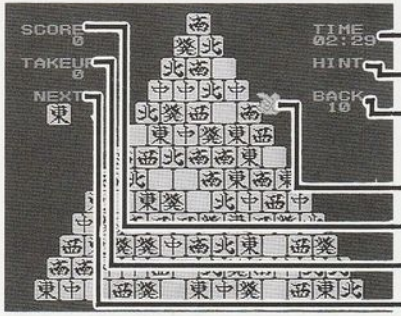
●セレクト画面とプレイ画面

タイトル画面の表示中に、スタートボタンを押すと、セレクト画面になり、各種モードに移行します。十字ボタンの上下でモードを選び、スタートボタンで決定。

セレクト画面

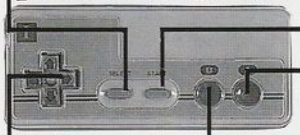


プレイ画面



2 香港の遊び方

●コントローラの使い方



セレクトボタン
プレイにいき詰まったとき、ギブアップする場合に使用

スタートボタン
プレイ中、ヒントコマンドを解除する場合に使います

Ⓐボタン
プレイ中は、カーソル上のパイを取るのに使用します

十字ボタン
手の形をしたカーソルを移動するのに使用します

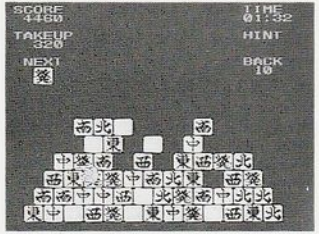
Ⓑボタン
このボタンを押していれば、カーソルを高速移動できます

●順番にパイを取っていく

香港の基本ルールは、最初に並べられたパイを、東南西北白発中の順に取っていくという簡単なものです。

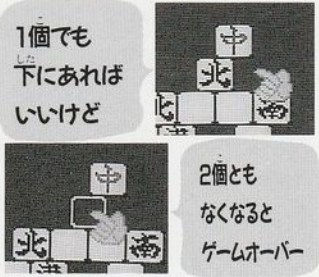
●すべてのパイを取れば成功

最終的に、画面上のすべてのパイを取り去れば、その面はクリアとなります。後々のことをよく考えながら取っていかないと、クリアはできません。



●下のパイ2個を取るとミス

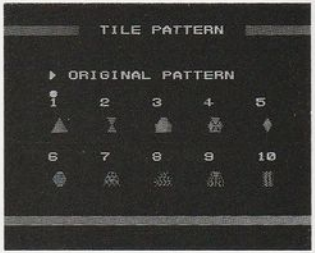
画面上に配置されたパイを、単に取っていけばいいというわけではありません。上にあるパイを支えている下のパイを両方取ってしまうと、山が崩れてゲームオーバー。



3 プレイモード

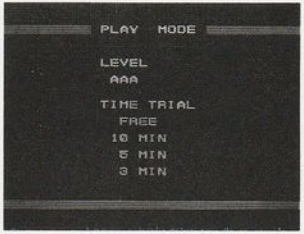
●10のパターンから選ぶ

セレクト画面で、PLAYを選択すると、通常のゲームモードとなります。次に、パターン選択画面になるので、あらかじめ用意されている10のパターンから選んで初期に配置されるパイの山の形を決めます。各パターンによって、プレイするときの難易度が変わってくるので、自分に応じた選択をしましょう。

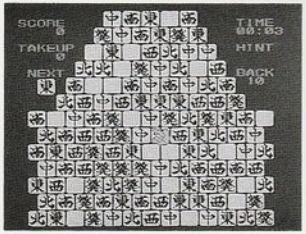


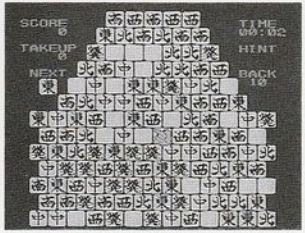
●レベルと制限時間

パターンを決定すると、レベルと制限時間の設定画面になります。制限時間を設定すると、時間内にクリアできない場合もゲームオーバーになります。また、3桁のローマ字で表されるレベルを変えることによって、配置されるパイの種類を変更できます。



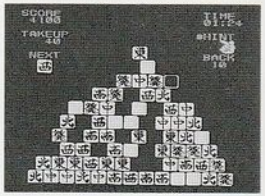
同じパターンでも違う配パイに





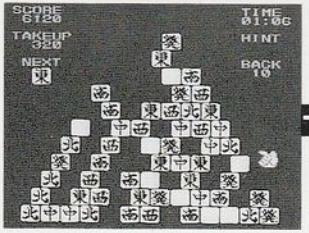
●ヒント機能

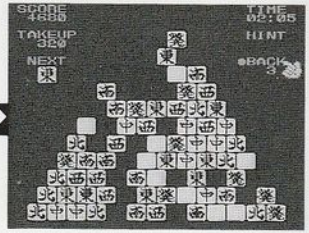
ＨＩＮＴという文字にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと、今取れるパイを表示します。スタートボタンを押せば、コマンドを解除できます。



●バック機能

ＢＡＣＫにカーソルを合わせてⒶボタンを押せば、一手前に戻れます。使用回数は10回までです。





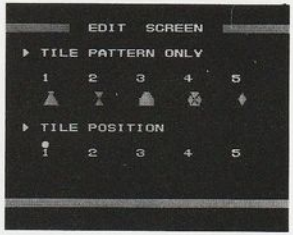
得点計算のしくみ

ここで、香港の得点計算方法を説明します。基本的に、取ったパイの上と左右にパイが１つもない場合を基準に20点とします。上でも横でもいいですから、１個のパイが隣接している場合は40点。以下、２個３個と隣接パイが増えるごとに倍々に増えていきます。

4 コンストラクション

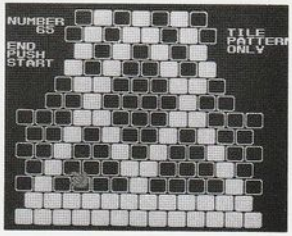
●2つのコンストラクションモード

自分で面を作るモードです。コンストラクションメニュー画面の上段5つがパターンだけを作るモード、下段5つは配置パイの種類も決めるモードになります。



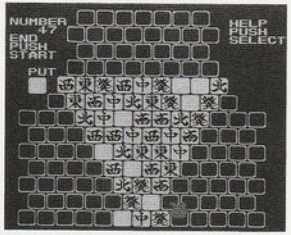
■パターンだけを作るモード(1～5)

空白部にカーソルを合わせてⒶボタンを押すと、パイを配置します。逆にパイの配置されている部分でⒶボタンを押すとパイが消去されます。



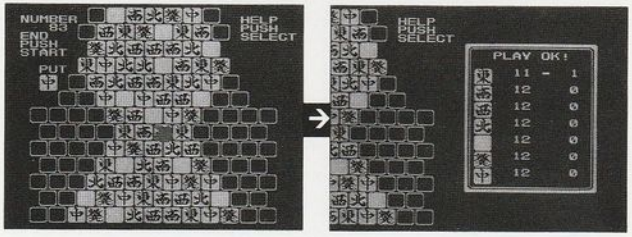
■配置パイの種類も決めるモード(6～10)

Ⓑボタンを押すと、配置したいパイ種が変化します。あとは、パイを配置したい場所にカーソルを移動し、Ⓐボタンで選択したパイを配置することができます。



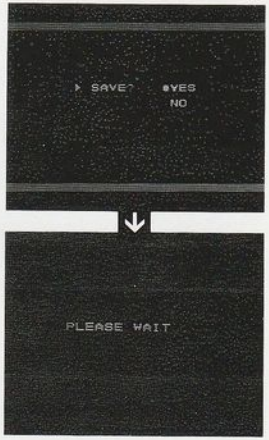
セレクトボタンで状態がわかる

セレクトボタンを押すと、現在配置しているパイの数と、今の状態でプレイ可能かどうかが表示されます。



●コンストラクション面のセーブ

コンストラクションを終了したい場合には、スタートボタンを押します。このとき、今作成した面をセーブするかどうか聞いてきますので、セーブしたい場合には、YESを選択します。ディスクドライブのアクセスランプが点灯して、ディスクカードに書き込みます。NOを選択すれば、書き込みはされません。

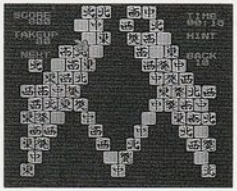


セーブは最大10面まで

ディスクカードにセーブできる面数は、それぞれのモードで5面ずつ、合計10面までです。

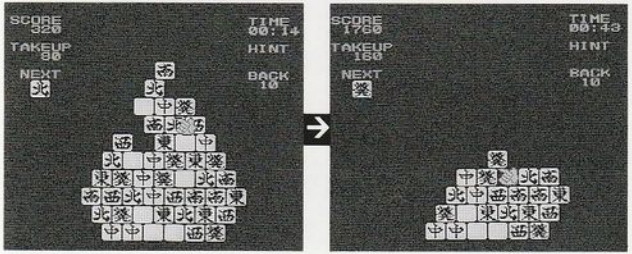
●コンストラクションプレイ

自分で作成した面は、通常のプレイモードと同様にプレイできます。パターンのみ作成した面は、プレイモード同様に、パイ種は自動配置されます。



ハイスコアのデモプレイ

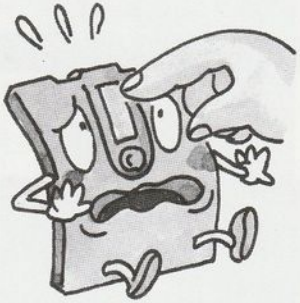
パイ種まで選んだ面では、ハイスコアのプレイを記憶しており、Ⓐボタンを押すごとに再現していきます。



これだけは守ろう
ディスクカードの取り扱い方

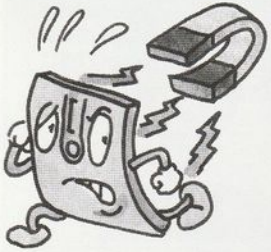
ディスクカードはカートリッジより、デリケートです。注意を守って大切に扱ってね！

●ディスクカードの窓からみえる茶色の磁気フィルムの部分には、絶対に指などで触れないでください。もちろん、その部分を傷つけたり汚したりしてもいけません。



●ディスクカードは、湿気や暑さのない風通しのよいところに保管してください。

●ディスクカードはホコリにも弱いのです。保管場所はいつもきれいに。



●磁石はディスクカードの命取りになります。磁石を近づけるとデータが消えてしまいます。ラジオ、テレビなどにも磁力があるので十分気をつけてください。

●必ずプラスチックのケースに保管して、踏んだり曲げたりしないように気をつけましょう。

ディスクドライブの赤ランプがついているとき、EJECTボタンや本体のRESETボタン、電源スイッチに触れないでください。ディスクシステムの説明書もよく読みましょう。

ディスクシステムが正常に作動しないときは…

君のディスクシステムで、画面に異状を知らせるエラーメッセージが出たら、下の表を参考にして原因を調べましょう！

エラーメッセージ	内容と対処方法
DISK SET ERR. 01	ディスクカードが正しくセットされていない。カードを取り出し、もう１度やりなおしです。
BATTERY ERR. 02	ディスクドライブの電圧が規定値以下になっている。乾電池を新しいものと交換しましょう。
ERR. 03	ディスクカードのツメが折れている。ほかのカードを使うか、ツメのところにテープをはる。
ERR. 04	違ったメーカーのディスクカードがセットされている。カードをよく確かめましょう。
ERR. 05	違ったゲーム名のディスクカードがセットされている。カードのゲーム名を確かめてください。
ERR. 06	違ったバージョンのディスクカードがセットされている。
A, B SIDE ERR. 07	ディスクカードの表と裏が逆にセットされている。カードを確かめてください。
ERR. 08	違った順番のディスクカードがセットされている。カードをセットする順番を確かめましょう。
ERR. 20～40	ディスクカードを買ったお店か、発売元へ相談しましょう。

ファミマガ Disk Vol. 1

制作／徳間書店インターメディア株式会社
〒105 東京都港区新橋4-10-7 TEL. 03(432)4471
発売／株式会社徳間書店
〒105-55 東京都港区新橋4-10-1 TEL. 03(433)6231
販売／株式会社徳間コミュニケーションズ
〒105 東京都港区新橋1-18-21 TEL. 03(591)9161

ファミリーコンピュータ・ファミコンは任天堂の商標です。
禁無断転載

GAME IDEA／TAISUKE NISHIYAMA
©1990 TOKUMA SHOTEN INTERMEDIA